



Работа в Substance Painter и Substance Designer.sa_3DM

- 1 Что такое Subdivision Surface?
- 2 Как называются нежелательные особенности изображения, сгенерированные компьютером, появляющиеся в определённых условиях?
- 3 Что такое Array?
- 4 Как называются объекты изменяющие форму основного объекта, должны быть дочерними объектами основных, на которых требуется эффект деформации?
- 5 Что такое Normal map?
- 6 Как называется текстура, содержащая независимую информацию о цвете?
- 7 Что такое Metalness map?
- 8 Что значит параметр Luminance?
- 9 Как называется параметр непрозрачности материала объекта и его покрытия пикселя?
- 10 Как называется параметр цвет материала?
- 11 Что такое Reflectance?
- 12 Как называется параметр свечения материала?
- 13 Что такое Environment?
- 14 Что такое Drop To Floor?
- 15 Как называется многофункциональный графический редактор, разрабатываемый и распространяемый компанией Adobe Systems?
- 16 Как называется свет эмулированный различными источниками света, находящийся в формате файла .iES, с фотометрическими данными этого света?



- (17) Что такое Target Light?
- (18) Что такое Area Light?
- (19) Как называется бесконечный свет направленного действия?
- (20) Как называется жесткая грань между двумя плоскостями (угол между гранями 90° или меньше)?
- (21) Как называется значение расстояния(в процентах) между островами UV развертки. Устанавливается для корректного запекания карт и развертки и т.д?
- (22) Что такое Overlapping?
- (23) Как называется мягкая грань между двумя плоскостями (угол между гранями от 90° до 180°)?
- (24) Что такое Unfold 3D?
- (25) Как называется текстура с шахматной доской обычно нескольких цветов или пронумерованная по квадратам, которая помогает проверить развертку на ошибки?
- (26) Что означает вкладка Multi-Pass?
- (27) Какая вкладка отвечает за настройки прозрачности, преломления, отражения, теней, лучей, глубины отражений, глубина теней, размытия?
- (28) За что отвечает Вкладка Team Render?
- (29) Какая вкладка отвечает за настройки сглаживания - технология, используемая для устранения эффекта, возникающих на краях одновременно выводимых на экран множеств отдельных друг от друга плоских или объёмных изображений?
- (30) За что отвечает вкладка Material Override?